ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA Nº1

INVERNO 1983

DIDI NA MINA ENCANTADA E MAIS OITO NOVOS JOGOS

Páginas 2 e 3

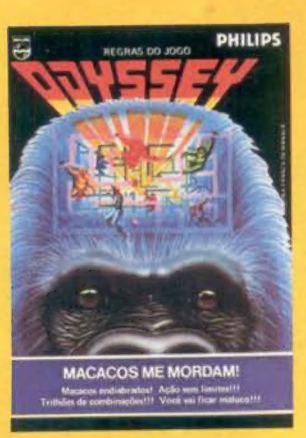
SEGREDOS

O CAMPEÃO QUE VENCEU NO COME-COME

Página 6

JOYSTICKS

OS TRAPALHÕES apresentam

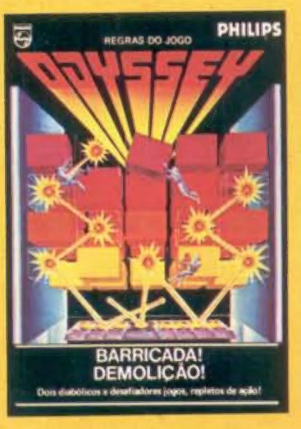


MACACOS ME MORDAM!

Os macacos vão sempre procurar os galhos mais altos, tentando evitar que você e seu adversário os capturem. Mas fuja deles depois que você os capturar, porque, se eles o tocarem, imediatamente você estará fora do jogo. São cinco jogos diferentes. Em cada um deles as emoções da sua caçada vão ser mais fortes. Rabo de Macaco, Redemoinho, Salto no Escuro, O Xadrez do Macaco e Bananas. Entre nessa selva com todo o cuidado.

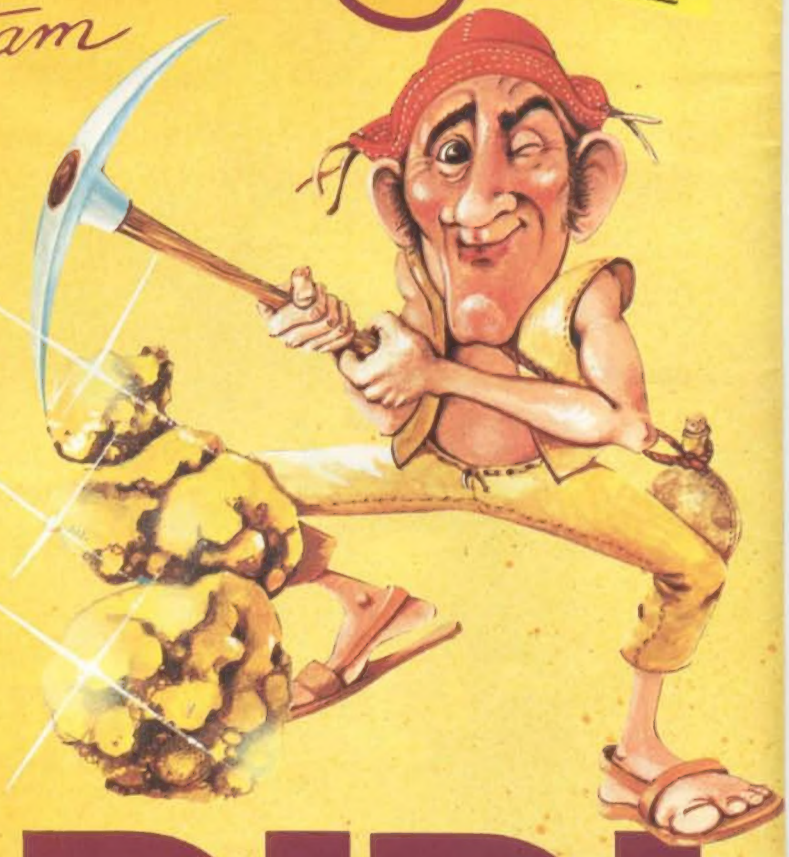
INVASORES DO COSMOS!

Você está voando com seu cruzador nos sistemas gêmeos Terien e Lorien. Atenção para o hiper-espaço. Vão surgir de lá os discos inimigos, mergulhando sobre você e destruindo tudo à sua frente. Só você controla seu cruzador, mas a força inimiga é controlada pela diabólica máquina. Use o fogo pesado do seu laser para destruir os inimigos e salvar os sistemas de Terien e Lorien da destruição e da perene escravidão.



BARRICADA! DEMOLIÇÃO!

São apenas 90 segundos. E, neste curto espaço de tempo, você terá que furar a barricada do seu inimigo. Mas não pense que vai ser fácil, pois a cada bloco que você destruir, os soldados adversários lá estarão tentando reconstruir.
E na Demolição a emoção vai ser redobrada pela velocidade dos diabinhos, os soldados adversários, e pelo seu limite de tempo; você tem apenas 60 segundos para destruir todos os blocos do inimigo.



DIDI NA MINA ENCANTADA

O Odyssey tem mais nove jogos: Os Panzers Atacam/Batalha Aeronaval, Invasores do Cosmos, Acoplagem/Resgate, Lógica Chinesa, Pachinko, Barricada/Demolição, Macacos me Mordam, O Senhor das Trevas e Didi na Mina Encantada. E, aqui, você vai ficar por dentro de seus truques

Você conhece bem o Trapalhão e aventureiro Didi. Sua agitação e seu sonho permanente de enriquecer de repente.
Entre com ele na Mina Encantada.
Picareta na mão, descubra os filões de ouro e vá somando pontos. Enriquecendo com o Didi.

Mas, ao descer nestas galerias profundas e desconhecidas, todo cuidado é pouco. Desmoronamentos podem pegá-lo de surpresa. Enormes pedregulhos vão rolar constantemente, ameaçando a vida do Didi quando ele estiver sem a picareta, e, consequentemente, tirando você do jogo.

É preciso pular os pedregulhos, mergulhar para evitá-los quando eles vierem voando.
É preciso manter-se vivo.

Vivo para encontrar novos filões de ouro que os próprios pedregulhos, ao se chocarem, vão revelar.

Preste bem atenção. Algumas pepitas de ouro vão cair do teto e poderão transformar-se em uma chave.

E com esta chave você vai poder abrir as portas mágicas da mina. Portas que vão somar pontos para você e realizar os sonhos de riqueza do Didi.

Mas tome cuidado. Algumas portas podem trazer grandes desafios para o Didi enfrentar.
Entre com ele na Mina Encantada e boa sorte.

Agora, para ajudar um pouco a sua sorte nesta busca do ouro, vamos dar algumas dicas que fomos buscar com os campeões internacionais e nacionais do Odyssey.

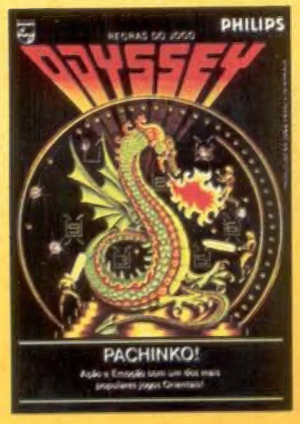
1 — A primeira regra é não ter pressa. Você e o Didi não estão jogando contra um limite de tempo. Não corra atrás de uma chave a qualquer preço, como, por exemplo, subir ao topo da mina para pular sobre a porta mais alta.
Cuidado. Você poderá aterrar justamente sobre um pedregulho rolando para fora do outro lado da porta.

2 — Pule os pedregulhos toda a vez que eles vierem para cima de você e irá somando pontos. Espere que uma chave apareça onde você está.

Mas, atenção, lembre-se de verificar se o Didi está com o braço levantado antes de pular, pois, se não estiver, você vai ter o desapontamento de vê-lo mergulhar e ser atropelado pelos pedregulhos.

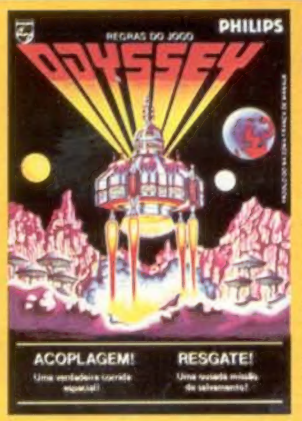
3 — Tome cuidado com os desmoronamentos, que é quando os pedregulhos caem do alto e podem atingir você.

4 — E, finalmente, muito cuidado com a porta cinzenta. Ela o levará ao negro abismo da incerteza. É melhor não atravessá-la. A não ser que você tenha coragem de se arriscar.



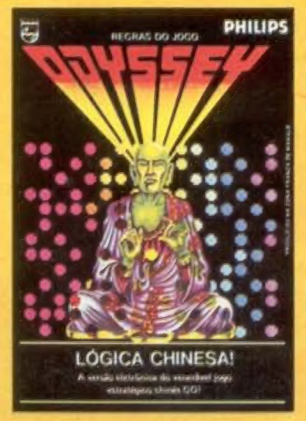
PACHINKO!

O mistério, a emoção e o imprevisto de um dos mais populares jogos do Oriente combinaram-se com o desenvolvimento da tecnologia eletrônica, para fazer de Pachinko uma excitante combinação das dificuldades do Fliperama com as incertezas de um Caça Níqueis.
E, bem no meio disso tudo, estarão você e seu bastão de energia. Acerte as bolas. Procure conseguir números mais altos do seu lado usando a Montanha Mágica, mas tome cuidado com o robô Cri-Cri. Ele vai fazer tudo para atrapalhar você.



ACOPLAGEM! RESGATE!

Entre em uma cápsula espacial. Sinta as dificuldades que um astronauta enfrenta para aterrar em diferentes campos de gravidade como Júpiter, Marte e a Lua.
E como é difícil conseguir a acoplagem na nave-mãe antes do seu oponente. Tome cuidado para não ficar sem combustível.
Resgate lhe traz outro tipo de emoção; as pessoas estão no topo de um hotel. Você tem apenas dois minutos para salvá-las do desastre.



LÓGICA CHINESA!

A origem deste jogo precede a invenção do xadrez por mais de mil anos. Este venerável ancestral de Lógica Chinesa é o velho jogo estratégico chinês Go, criado e desenvolvido para os intelectuais e os estrategistas da corte.
Lógica Chinesa é a versão que a tecnologia criou para um jogo tão importante que, já em 1600, fazia parte obrigatória do curso de oficiais da Academia Militar do Japão.

SENHOR DAS TREVAS!

Você tem apenas um poderoso canhão laser. E vai ter que enfrentar a ira do Senhor das Trevas, com todo o irresistível arsenal que ele trará do Caos para destruí-lo.
Ele virá com sua frota de naves espaciais, seus mísseis, suas minas nucleônicas de tempo. Se você conseguir vencer a primeira leva, não se alegre. Você só conseguiu irritar ainda mais o Senhor das Trevas. Ele guardou seus melhores guerreiros para o final.

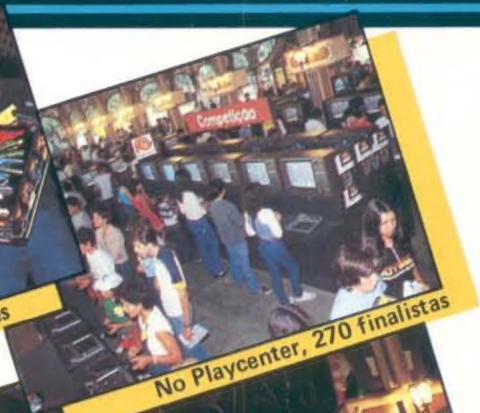
OS PANZERS ATACAM! BATALHA AERONAVAL!

Entre no seu tanque. Manobre com cuidado. Você vai sentir que ele se move como um verdadeiro Panzer. Entre em combate e tome cuidado para não esgotar a munição. Senão, você não sobreviverá.
Agora você vai pilotar um avião ou comandar um submarino. Decida se quer um vôo rasante ou que o submarino mergulhe. Suas bombas poderão afundar o inimigo, mas não deixe que seus mísseis o apanhem. Será o fim de tudo.

PLAYCENTER ODYSSEY

As férias de julho tiveram uma atração especial em São Paulo: o Torneio de Videogame Odyssey, que levou milhares de pessoas ao Playcenter durante todo o mês. E, no último domingo, dia 31, foi realizada a final, com 270 classificados, nas três categorias em disputa: Come-Come, Defensores da Liberdade e OVNI (todos os finalistas ganharam uma camiseta Odyssey e uma permanente para frequentar o Playcenter até o dia 31 de dezembro). Além desses prêmios, os quatro primeiros colocados em cada categoria ganharam um videogame Odyssey (primeiro lugar) e receptores FM Stereo Skymaster da Philips (segundo, terceiro e quarto lugares).
Com total orientação de fiscais e coordenadores do Playcenter e da Philips, os concorrentes, acompanhados por muita torcida, entraram de corpo e alma na disputa.

Jogi, Marcelo e André, campeões



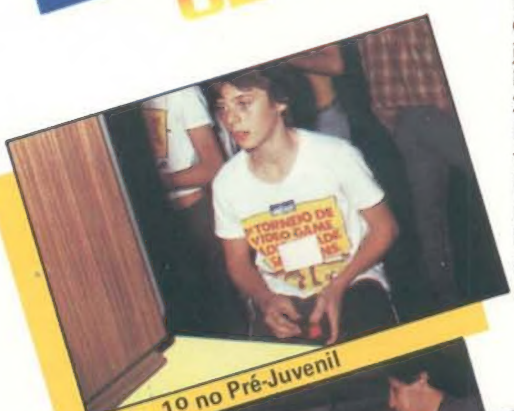
No Playcenter, 270 finalistas

André venceu no Defensores

No fim do dia, surgiam os vencedores: **Come-Come** – 1º lugar, Marcelo Zanchetta, 1.667 pontos; 2º, Fábio Luiz Garbossa Francisco, 1.426; 3º, Eduardo Gama Cunha, 990; 4º, William Gil Jr., 869.
Defensores da Liberdade – 1º lugar, André Roberto Hofmann, 337 pontos; 2º, Maurício Namba, 323; 3º, Haroldo Henrique B. P. da Silva, 316; 4º, Paulo Cesar de Marco, 304.
OVNI – 1º lugar, Jogi Kise, 386 pontos; 2º, Fábio Duarte Correa, 366; 3º, Osvaldo de Oliveira Ziober, 305; 4º, Marcelo Alves Gomes, 241.

No fim, satisfeitos com seus prêmios, os concorrentes garantiam que iam treinar muito para participar de outros torneios e melhorar sua pontuação.

MORUMBI ODYSSEY


Fábio, 1º no Pré-Juvenil

De 20 a 28 de agosto, a Rádio Cidade e Laser Jeans, com o apoio da Philips e do Morumbi Shopping, promoveram um novo torneio de videogame Odyssey. Desta vez, com as categorias determinadas por faixas de idade (podendo o concorrente escolher o tipo de jogo): Infantil, de 10 a 13 anos; Pré-Juvenil, de 14 a 17; Juvenil, de 18 a 21; e Adulto, acima de 22 anos.
E pelo menos um dos participantes do torneio anterior cumpriu a promessa: Fábio Luiz Garbossa Francisco fez nada menos que 3.297 pontos, na categoria Pré-Juvenil, com o Come-Come, e ganhou o primeiro lugar. Com o pé engessado (ele o quebrou um pouco antes de participar do torneio do Playcenter, "o que diminuiu o meu rendimento"), Fábio nem usou os 15 minutos a que tinha direito para transformar-se num recordista.
Os vencedores, todos usando o Come-Come, foram premiados com videogame Odyssey, conjunto de calça, jaqueta e camisa Laser Jeans, camiseta e placa de prata, 1º lugar em cada categoria; e calças Laser Jeans e placa de prata, do segundo ao quinto lugares.
Infantil – 1º lugar, Marcelo Polverini, 1.179 pontos. – **Pré-Juvenil** – Fábio Luiz Garbossa Francisco, 3.297 – **Juvenil** – Renê Rui de Souza, 950 – **Adulto** – Márcia F. Pinto, 1.164.

Márcia, 1º no Adulto

Marcelo Polverini, 1º no Infantil

Renê, 1º no Juvenil

SEGREDOS

COME-COME: AS DICAS DE UM CAMPEÃO

Marcelo Zanchetta tem 13 anos e já é um campeão do Come-Come: tem o recorde da categoria infantil, com 1.667 pontos. Nesta página, ele dá as dicas para marcar muitos pontos

Logo que ganhei meu Odyssey, há mais ou menos quatro meses, fiquei fascinado pelo Come-Come. Aquele bonequinho ágil e esfomeado mexeu comigo. No começo, apanhei um pouco. Fazia poucos pontos. Mas não desistia. Decidi que eu ainda seria um recordista do Come-Come.

Assim, programei um esquema de treinamentos, em horários livres, que não interferissem nos meus estudos (estou na oitava série da Escola Paulista): uma hora pela manhã e duas à noite, após a volta das aulas. E, com muita persistência, fui pegando as "manhas" do jogo e melhorando minha performance.

Quando soube da realização do Torneio Odyssey no Playcenter, achei que estava em condições de poder concorrer. E fui feliz: consegui 1.667 pontos e o primeiro lugar, contagem até hoje não ultrapassada por ninguém da minha categoria (Infantil, de 10 a 13 anos de idade). Um recorde que eu ainda melhorei em casa, quando alcancei 1.911 pontos.

O jogo não tem muitos segredos para alcançar uma boa pontuação. Mas vou dar algumas "dicas" para quem quer melhorar.

1 – Antes de mais nada, é preciso que você goste do jogo, o que não é difícil. Duvido que alguém entre em contato com o Come-Come e não se ligue, logo no primeiro encontro.

2 – Seja persistente. Por poucos pontos que você faça, não desista. O seu domínio do jogo ficará cada vez maior, se você ficar praticando-o. O fato de você fazer poucos pontos no começo é natural. Não significa que você seja mais ou menos ágil ou inteligente que os outros.

3 – Escolha um labirinto e dedique-se a ele. Não disperse sua atenção com os outros. Estes deverão ser utilizados depois que você já estiver bem familiarizado com o anterior.

4 – Escolhido o labirinto, dê início ao jogo e, sem mexer nos comandos, fique observando a tela, para descobrir os caminhos mais utilizados pela Dratapilar de Vênus (a "cobrinha") e os dois Drats (os "fantasminhas").

Toda vez que o Come-Come for devorado, repita a ação, até que você se sinta em condições de prever, com pouca margem de erro, o que vão fazer os elementos dirigidos pela máquina (o Come-Come é acionado por você).

Agora, chegou a vez de adotar uma estratégia de jogo.

5 – Depois de conhecer os caminhos da "cobrinha" e dos "fantasminhas", eu coloco o Come-Come numa posição estratégica, perto das encruzilhadas por onde sei que a "cobrinha" vai passar direto. Assim, consigo comer um ou mais pedaços dela, o que me dá condições de poder devorar também os "fantasminhas", que, nessa altura, mudaram de cor e podem ser comidos para marcar pontos. É importante que o Come-Come fique sempre próximo à "cobrinha". Mas fuja quando os "fantasminhas" se aproximarem, pois você corre o risco de ficar cercado e sem saída.

6 – Finalmente, você precisa treinar muito para ter o domínio total dos comandos. E muita agilidade, para ficar sempre atrás ou dos lados da "cobrinha", fugindo, ao mesmo tempo, dos "fantasminhas", e aproveitar o momento exato para dar o bote e começar a comer e marcar pontos. Não se pode perder um segundo sequer.

É claro que conforme se vai praticando surgem novas estratégias. Eu mesmo vou continuar dedicando-me ao Come-Come e cada vez fazer mais pontos.

Agora, quero fazer uma sugestão ao Clube Odyssey: promover uma competição com os campeões dos vários torneios e jogadores que tenham feito no mínimo mil pontos.

ENCONTRO

ADAPTAÇÃO DE CASSETE

É possível um cartucho com memória para adaptar um gravador cassete e armazenar em fita cassete matérias escolares, para fins de estudos em vídeo?

Hermenegildo Rapente
São Paulo — SP

Não é possível adaptar um gravador cassete ao Odyssey. O Odyssey é um videogame e seus circuítos foram projetados para executar eficientemente essa tarefa, o que inviabiliza sua adaptação a outros usos.

TELEVISOR EM UHF

No manual, faltaram instruções para quem tem televisor em UHF.

Sérgio Batista Signorini
Praia Grande — SP

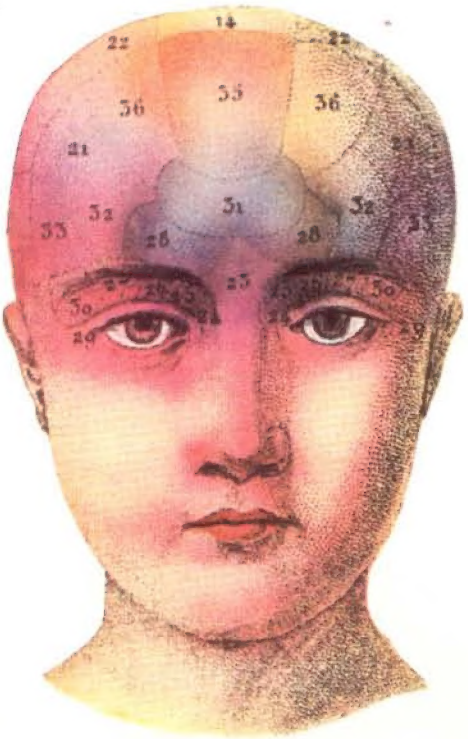
Como todo televisor fabricado no Brasil possui um sintonizador VHF, independentemente de também possuir um sintonizador UHF ou não, a instalação do Odyssey é sempre muito fácil. Vamos analisar como deve ser esta instalação, quando o televisor recebe, principalmente, transmissões em UHF: Se o televisor possui sintonizador UHF interno, ele terá duas tomadas de antena, uma para UHF e outra para VHF. Neste caso, ligue o Odyssey na tomada VHF, seguindo exatamente as instruções do manual do proprietário, regule os canais e a instalação estará pronta. Não é necessário mexer na tomada UHF do televisor.
Se o televisor não possui sintonizador interno para sinais UHF, ou seja, se ele estiver ligado a um conversor UHF/VHF externo, a caixa conectora da antena deve ficar entre o televisor, o videogame e conversor UHF/VHF, o qual será ligado nos terminais para antena externa da caixa conectora de antena. Depois de feita esta ligação, deve-se regular os canais, observando que o videogame e o conversor UHF/VHF devem estar em canais diferentes, pois se estiverem no mesmo canal um provocará interferência no outro. Regulados os canais, a instalação estará pronta.

FUZÍVEL DE PROTEÇÃO

Adquiri um Odyssey e estou bastante satisfeito, mas gostaria de algumas informações adicionais: 1 — Para proteção do equipamento, gostaria de introduzir um fuzível na entrada de alimentação. Qual deve ser o valor deste fuzível? 2 — Há previsão de lançamento de novos cartuchos? 3 — Há possibilidade de construir um adaptador para usar cartuchos de outros videogames no Odyssey?

José Carlos de Tillio
São Paulo — SP

1 — O Odyssey já possui um fuzível de proteção, de um ampère, instalado entre a entrada de alimentação (plug do adaptador AC) e a chave da rede. Portanto, você não precisa mais se preocupar. A Philips já se preocupou por você.
2 — A lista de cartuchos Odyssey está sendo constantemente ampliada. Após o lançamento do console, com os 15 primeiros cartuchos, já foram lançados quatro novos cartuchos, em junho (Duelo no Velho Oeste, Esqui nos Alpes, Futebol de Salão/Hockey e Bilhar) e mais nove em agosto (Os Panzers Atacam/Batalha Aeronaval, Invasores do Cosmos, Acoplagem/Resgate, Lógica Chinesa, Pachinko, Barricada/Demolição, Macacos me Mordam, Didi na Mina Encantada e O Senhor das Trevas), totalizando 28 cartuchos e 36 jogos diferentes. E teremos ainda muitos mais, pois todos os meses ocorrerão novos lançamentos.
3 — Não é possível adaptar os cartuchos de outros jogos para o console Odyssey e nem os jogos Odyssey para os outros videogames. Cada videogame utiliza um sistema específico com circuítos completamente diferentes dos demais sistemas, tornando técnica e economicamente impossível qualquer adaptação.



ODYSSEY AVENTURA

NÚMERO 1 / INVERNO 1983

EDITOR — Mauro Ivan Pereira de Mello.
EDITOR EXECUTIVO — Manuel Valverde.
TEXTO — Rodrigo Fernandes
ARTE — Álvaro Ferreira Filho, Joaquim Sixto Tomás Mieres, Paulo Cesar da Silva e Renato A. Mateos.

Revista trimestral editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, rua Dr. Mello Alves, 448 — CEP 01417 — Tel. 280-3727 / 852-1987 — São Paulo — SP.

Produzido sob supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.

Avenida Nove de Julho, 5229 — 11º andar — CEP 01407 — Tel. 282-1611 — São Paulo

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

ADAPTADOR PARA 220 V

Existe adaptador para que o Odyssey funcione em 220 V? Onde posso adquiri-lo?

José Daniel Correia Máximo
Jundiaí — SP

Por enquanto, o Odyssey só funciona em 110 V, mas já estamos preparando um novo adaptador AC, que irá permitir funcionamento também em 220 V. Quando estiver disponível, o que ocorrerá ainda este ano, será encontrado em qualquer oficina de serviço da Philips.

MANUAL DOS JOGOS

Não há explicação quanto ao funcionamento e seleção dos jogos do

cartucho. Por exemplo: para que serve ou o que faz o Cryptologic?

Gilberto de Almeida Marcondes Romeiro
São Paulo – SP

Por que os cartuchos não trazem as regras dos jogos? Comprei dois cartuchos e gostaria de saber o sistema de contagem dos pontos.

Fernando José da Silva
São Paulo – SP

Talvez vocês não tenham conseguido localizar o manual de regras do jogo. Ele vem junto com os cartuchos, na mesma embalagem plástica. A ilustração com o nome do jogo, que aparece através da tampa transparente da embalagem, é a capa do manual de regras do (s) jogo (s). Retire-o e leia. Ele contém todas as "dicas" que vocês precisam.

O NOME DO RECORDISTA

Como é possível escrever o nome do recordista?

Oswaldo Ferrari
Maringá – PR

Não são todos os jogos que permitem escrever o nome do recordista na tela. Entre os já lançados, os seguintes apresentam esta possibilidade: OVNI, Defensores da Liberdade, Come-Come, Didi na Mina Encantada e O Senhor das Trevas. O recorde do jogo aparecerá no canto esquerdo da tela. E você só tem que escrever o seu nome, usando as teclas com letras do console. Instruções mais detalhadas no manual.

FÁCIL DE INSTALAR

Parabéns à Philips pelo lançamento do Odyssey. Sua instalação é fácil e tem muita variedade de jogos. Estou muito satisfeito com ele e aguardo novos lançamentos de cartuchos.

Vinicius Faustino Oliveira, Rio de Janeiro – RJ; Munir Bussamba, Batatais – SP; Rogério Fraga, Niterói – RJ

Correspondência para esta Seção:
ODYSSEY AVENTURA –
– "Encontro" – Rua Dr. Mello Alves, 448 – Cerqueira Cesar –
– CEP 01417 – São Paulo – SP

MANDE UMA FOTO DO SEU RECORDE

Em todas as atividades, os recordes são registrados. Seja no esporte ou em qualquer outra atividade. E no videogame não pode ser diferente. As grandes marcas merecem ser sempre lembradas. Por isso, toda vez que você registrar uma grande pontuação nos jogos do Odyssey, fotografe a tela e envie para ODYSSEY AVENTURA, com seu nome e endereço, e ela será publicada nesta página. Um registro que fica fácil no Odyssey, que tem na tela um lugar próprio, com a marca do recorde, ao lado da qual você deve colocar o seu nome. A foto e os dados devem ser endereçados à "ODYSSEY AVENTURA", rua Dr. Mello Alves, 448 – Cerqueira Cesar – CEP 01417 – São Paulo – SP.

CLUBE ODYSSEY

EU QUERO SER MEMBRO DO CLUBE ODYSSEY

Se você não quiser recortar sua revista, mande-nos uma cópia desta ficha com os seus dados preenchidos.

NOME _____

_____

ENDEREÇO _____

_____

CIDADE _____

ESTADO _____ CEP _____

Você entra para o nosso ODYSSEY CLUBE e passa a receber a nossa revista ODYSSEY AVENTURA e, o que é mais importante, a conviver com os outros membros deste clube, escrevendo, dando dicas e pedindo informações, numa constante troca de experiências entre todos os donos de ODYSSEY, no Brasil.
Além deste contato permanente, você vai conhecer os recordes, os recordistas, seus truques, todos os lançamentos e, principalmente, saber onde e quando vamos ter e como foram os torneios ODYSSEY.

ESTE É O MAIS NOVO RECORDE ODYSSEY AVENTURA

Se você não quiser recortar sua revista, mande-nos uma cópia desta ficha com os seus dados preenchidos.

JOGO _____

_____

PONTOS _____

NOME _____

_____

ENDEREÇO _____

_____

CIDADE _____

ESTADO _____ CEP _____

Nº 0117 1983 MEFB

SENHOR
DAS TREVAS!
Cartucho nº 9445

DUELO NO
VELHO OESTE!
Cartucho nº 9416

ESQUI!
Cartucho nº 9418

ALIEN!
Cartucho nº 9428

BILHAR!
Cartucho nº 9424

FÓRMULA 1!
Cartucho nº 9400

INTERLAGOS!

CRYPTOLOGIC!

HOQUEI!
Cartucho nº 9420

FUTEBOL
DE SALÃO!

OS PANZERS
ATACAM!
Cartucho nº 9403

BATALHA
AERONAVAL!

DIDI NA
MINA ENCANTADA!
Cartucho nº 9437

BOLICHE!
Cartucho nº 9404

BASQUETEBOL!

MATEMÁGICA!
Cartucho nº 9405

JOGO DA
MEMÓRIA!

DEFENSORES
DA LIBERDADE!
Cartucho nº 9436

FUTEBOL
ELETRÔNICO!
Cartucho nº 9423

VOLEIBOL!
Cartucho nº 9422

CAÇA-NIQUEIS!
Cartucho nº 9426

FLIPERAMA!
Cartucho nº 9415

GOLFE!
Cartucho nº 9410

CONFLITO
CÓSMICO!
Cartucho nº 9411

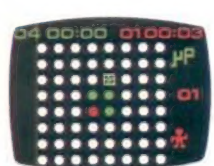
PEGUE O DINHEIRO
E CORRA!
Cartucho nº 9412

ACERTE
SEU NÚMERO!
Cartucho nº 9413

INVASORES
DO COSMOS!
Cartucho nº 9414

ACOPLAGEM!
Cartucho nº 9419

RESGATE!



LÓGICA
CHINESA!
Cartucho nº 9421

OVNI!
Cartucho nº 9430

PACHINKO!
Cartucho nº 9425

BARRICADA!
Cartucho nº 9427

DEMOLIÇÃO!

MACACOS
ME MORDAM!
Cartucho nº 9432

ODYSSEY

O Videogame da Philips.

COME-COME!
Cartucho nº 9442

Escaneado por: Maicon Flavio Firmo Barbosa (MAICON7)
e-mail: neorevolution_26@hotmail.com